NOVELL
DPM

Markus Åberg

Solmaskinen

@Markus Åberg

E-novell, 2023.

DPM08

denperfektamaskinen.carrd.co

Det finns inga vinnare är ett community på nätet som vänder sig till människor över arton år. Varje medlem har en egen gästbok, en intern mejlfunktion, ett gemensamt forum och ett klotterplank. Forumet, som är den mest använda funktionen, är uppdelad i flera olika ämneskategorier. Allting är tillåtet att diskutera och om användare inte klarar av meningsskiljaktigheter, grovt språk eller opassande åsikter så får de söka sig någon annanstans. Det råder en hård men samtidigt hjärtlig stämning. Om användare gör någonting brottsligt anmäls det till polisen av moderatorer.

Se det som ett pågående socialt samspel av text. Ett rum eller en mötesplats för alla. Det är samtidigt ett livsviktigt tyckande och en strävan mot intertextualitet som pågår mellan raderna. Samarbeten skapas, kulturbegrepp undersöks och uppfinns, sexuella läggningar definieras. Det uppstår även meningsskiljaktigheter och trakasserier, och det vill vi arbeta med i framtiden för att motverka. För att förtydliga: vi accepterar olika åsikter men det är inte roligt med användare som bara vill förstöra. Det tycker ingen. Vad som är lockande med att vara delaktig i ett community är att få kontakt med andra, men dålig språkanvändning och slarvig läsning gör att kommunikationen kan bli stukad. Det här skapar irritation och ibland hotfulla situationer, och det är naturligtvis tråkigt. Det här är inget konstigt utan gäller för all form av kommunikation vill jag tillägga, inte bara i ett nätcommunity. Vi funderar mycket på hur vi kan förhindra den dåliga stämningen, och till viss del måste vi ta på oss skulden i och med att vi skyndar på användarnas aktiviteter genom att städa undan de diskussioner som inte längre anses som aktuella.

Att vara delaktig och få ut någonting av gemenskapen kräver en insats och ett engagemang. Det är vår vilja att genom olika funktioner göra det här på ett så smidigt sätt som möjligt, men vi kan aldrig komma ifrån att deltagaren själv måste vara engagerad. Vi ser nu över webb-sidan med det här i tankarna för att, om det är möjligt, göra interaktionen mer levande. Vi vill förlägga vissa funktioner ut i verklig-heten och öppna upp forumämnen utanför nätet. En ny internationell betalversion är i planeringsstadiet där vi stenhårt jobbar för att all kommunikation ska fungera.

Det finns många olika typer av användare. Varje person har ett unikt sätt att ta del av gemenskapen men de flesta har ett specialintresse eller tillhör en subkultur och vill genom sin närvaro hålla sin livsstil vid liv. Det är ett hem för nördar, människor med diagnoser, förryckta och molntydare. Tillsammans prövar de åsikter om vad som är rätt och fel, bra eller dåligt. De ställer sig frågor om vem de vill vara och hur man kan vara. De skapar en helt ny värld, eller mer exakt en mötes-plats där det är viktigare vad man skriver än vem man är IRL. Eller snarare där det man skriver *är* vem man är.

I forumavdelningen för spel pågår just nu en livlig diskussion om Black Static Transmission, ett äventyrsspel som utgår ifrån spelarnas verkliga liv i historieutvecklingen. Spelet ska ge en förhöjd upplevelse likt en nödvändig protes på en saknad kroppsdel. De som är nere med MMOG är ute efter en livsstilsförändring, helst redan igår. Det ryktas om att spelet ska använda riktiga personer och miljöer, en hype som nu spelbolaget rider på. Dessutom ska vem som helst med hjälp av gratis plugins kunna utöka spelsystemet och göra det till någonting som aldrig gjorts eller upplevts tidigare.

Papi K25 från Göteborg i Västra Götalands län, 23/11 kl 00:11

"Det sägs att det går att spela med en helt ny grafik. Det kommer vara

så bra så att det ser ut som på riktigt. Det ska inte gå att se någon skillnad. Fy fan vad häftigt om det stämmer. Kult."

Fröken_livrädd T23 från Göteborg i Västra Götalands län, 23/11 kl 00:44

"Det har pratas länge om det här, jag hoppas det stämmer. Bör väl tillägga att om någon har testat eller vet mer så får de gärna skriva här och berätta :)"

OBEYTHEM K26 från Sandviken i Gävleborgs län, 25/11 kl 01:45

”Ingenting nytt?”

Antagonist K21 från Örebro i Örebro län, 25/11 kl 02:34

”Vad jag har hört så är grafiken någonting som, enligt källor, inte är ett problem längre. Vad som nu menas med det?”

Antagonist K21 från Örebro i Örebro län, 26/11 kl 02:35

”Det nya spelet använder inte grafik, spelet ska vara styrt av skåde-spelare och miljön vara verklig, ett spel in real life!”

Avregistrerad medlem från Göteborg i Västra Götalands län, 27/11 kl 12:34

”Källor till det tack! Tack för tipset. Hum, hur ska man då kunna döda varandra. Ha ha, döda varandra på riktigt? Låter sjukt, då spelar jag hellre ett vanligt spel.”

Spel påverkar vårt sätt att vara och vilka vi identifierar oss som. Spel är en del av vår värld och ger oss flera olika valbara identiteter, vilket inte behöver vara konstigare än att vi har olika roller i olika samhälls-grupperingar. En och samma person kan vara en far, en anställd, och en ökänd hackare. Dagens ungdomar kommer prata nostalgiskt om verkligheten på ett liknande sätt som 70-talisterna idag pratar om musikvideor på MTV eller om barnprogram som visades på SVT.

Sedan kom det som alla hade väntat på: en elegant solmaskin, byggd på öppen källkod, enkel att använda och samtidigt oändligt utvecklingsbar. Det talades om den som en genial uppfinning i paritet med glödlampan eller internet. *Det finns inga vinnare* var en av de

första som implementerade solmaskinen och i användarnas händer skedde snabbt en förändring mot nya sätt att mötas på. Istället för att vara låst till en skärm delades upplevelserna med elektroder som fästes på pannloberna. Forumämnen ändrades till små miniatyr-verkligheter med deltagare som agerade i rum och tid genom en fysisk avatar. Samtalen blev därmed en transformation som i teknikens kapacitet bättrade på gestaltningen och förmågan att kommunicera, inte nödvändigtvis bara genom text, vilket underlättade möten mellan olika nationaliteter. Om och hur man använder solmaskinen, om dess historia och framtid, finns det att läsa om utförligt i faqen.

”Vi står inför en ny morgon”, säger den anonyma skaparen av solmaskinen i en demonstrationslansering. En animerad isbjörn för hans talan. ”Den nya teknikens anpassningsförmåga och vad vi kallar för 'klistret' har vi bara svaga föreställningar om än så länge. Kapaciteten och användningsområdena är fortfarande outforskade. För att förstå solmaskinens användningsområden måste den ses från en bakgrund av vilka vi är och vad vi vill göra. När vi har använt systemet ett tag märker vi snart att nyttjandet är personlighetsorienterat. Vi prövas mot andra användare och miljöer och förväntas bjuda på oss själva. Ett steg in i vad som har förändrats är att sociala upplevelser intensifieras. Ett verkligt liv, liksom ett spel, är uppbyggt omkring regler för vad man kan göra, bör göra och inte får göra, och så är det också här. När man gör någonting fel resulterar det i en bestraffning eller ett dåligt samvete. Gör vi någonting rätt förväntar vi oss en belöning eller ett ökat självförtroende. Vad som nu händer är att verklighet, spel och närvaro inte är tre skilda ting utan i korrelation. Spelreglerna har förändrats – pun intended! Det finns nya rätt och fel, etiska koder omkullkastas och resulterar i nya sätt som kommer orsaka vem vet vad framöver. Lita på mig och märk mina ord när jag säger att framtiden redan är här! Den är i själva verket redan passerad!”

Låt mig börja med att demonstrera hur ljudet fungerar. Min röst ska nu komma från vänster. Min röst kommer nu från höger. Min röst ska nu varken komma från vänster eller höger utan upplevas som en tanke. Vissa upplever det här som skrämmande, men var inte orolig, en röst kan korrigeras, stängas av, byta personlighet eller på andra sätt ställas in efter användarens önskemål.

Inkommande meddelande från Uzumaki: Vladimir Propp påstod att en historia har trettioen olika teman kring vilka alla historier är uppbyggda. Inga fler än dessa trettioen. Vilket tema eller teman bär du runt med i ditt liv?

Fröken_livrädd läser meddelandet flera gånger men förstår inte, ändå är hon lockad att svara. Det verkar inte vara spam utan en inbjudan. Efter en kort betänketid skriver hon, med tanke på vad som hänt henne tidigare under dagen:

”Jag blev bestulen på tjugo minuter under resan hem från skolan. Tiden bara försvann och jag åkte tre hållplatser för långt med bussen. Jag vill få tillbaka den där tiden!”

Fundersamt snurrar hon en hårtofs mellan fingrarna. Hon låter kopiera sin osäkerhet för hur hon känner inför frågan och infogar det som ett perceptionsemblem i meddelandet.

Det var ett helt nytt sätt att uttrycka sig på som band samman konst, filosofi och vetenskap till en gemensam uttrycksform. Utvecklingen skedde från en bok till ett samtal på ett café, eller från en plötslig flygplansolycka till ett vulkanutbrott på Island. Möjligheterna för hur ett spel kunde utvecklas och vad det innebar att vara delaktig var oändliga. Det som var så spännande med det här var att uppstartsfasen kom med löften om sådant vi ännu inte kunnat föreställa oss. Det

var lite som att bli reinkarnerad och få börja om från början.

”I alla system förekommer det buggar och glitchar. Det är ofrånkomligt. Alla som någon gång ägt en dator eller en mobil vet att den efter ett tag måste kasseras. Vi hoppas användare är förstående och hjälpsamma i uppstartsfasen genom att påpeka vad som är fel så vi kan göra någonting åt det”, säger en av solmaskinens talesmän, en rosafärgad pandabjörn med svettband runt huvudet och handlederna. ”Det här är ofrånkomligt, fel smyger sig in som spöken och orsakar oönskade effekter hur väl förberedelserna än är. Det är alltid olika, det går att göra en bugghistorik och se att två identiska system efter en tid krånglar på olika sätt. Efter ett tag är det lätt att uppfatta felen som om de hade en egen vilja. Att de är personliga.”

Ett mer interaktivt berättande innebär att man styckar upp berättelsen i fragment, man samplar händelser som sprids ut för att upptäckas av spelaren. Dialoger, dokument och små konflikter som man stöter på efter hand, utan fördefinierad ordning, vävs ihop till en berättelse på ett sätt som passar användarens personlighet. Därmed lär sig socialmediet med artificiell intelligens hur det ska utvecklas. Det finns i och med det inga dramaturgiska begränsningar när du som deltagare lämnar över kontrollen över tempo och handling till avataren. Den här deltagarkulturens nyområden har fått stark kritik från människor som motsätter sig användandet. Priset vi får betala är att vi förvandlas till människor vi egentligen inte vill vara. Människor som aldrig sover, aldrig misslyckas med matlagning eller gör någonting fel över huvud taget. Ibland kan man se aktivister stå sysslolösa på pin kiv eller så organiserar de sig i kriminella aktiviteter. ”Vi slåss för vår mänsklighet”, skriker de och bränner bilar i förorterna. ”Vi vill inte längre vara med!”

Det går också att tala om de medverkande som om de inte är individer

utan en samlad kollektiv närvaro, där alla hör till och ingen lämnas utanför. Det kan vara lite svårt att tänka sig, men föreställ dig en nedladdning av en människas medvetande och hur vi tillsammans i den här nya datorgenererade verkligheten hittar nya sätt att gå ut och roa oss på helgerna. I den här världen går det att länka samman allas intelligens så den samlas i en effektiv, enskild och gudalik existens.

En av motståndarna till de nya livsimplementeringarna står med rånarluva i ett debattprogram på en livesänd Youtube-kanal och vill prata till punkt: ”Efterfrågan på nya upplevelser får utvecklare att skapa sånt som tidigare ansågs omöjligt och kanske aldrig borde få upplevas. Nu går det att delta i olika sammanhang utan att vara medveten om hur andra använder dig på olika sätt, eller klistrar ihop dig med någon annan. Omedvetna deltagare kan plötsligt bli indragna i verklighetsglitchar och undra vad det är som pågår. Det här är integritetskränkande. Ingen vill vakna upp en morgon, förvandlad till en skalbagge. Eller vad vet jag, det kanske finns folk som inte vill något hellre, men jag vill det inte och vill kunna säga stopp. Nu får det vara nog!”

Fröken_livrädd har fått ett svar tillbaka från Uzumaki.

Enligt Vladimir Propps gestaltfunktioner är ditt livstema: 7. Del-aktighet - offret luras. Du är härmed inbjuden att delta i Black Static Transmission - underground activities. Ett verklighetsspel utvecklat av Det finns inga vinnare och Magic Irland. Vill du delta? Klicka Ja eller Nej.

För Fröken_livrädd var det en no brainer. Endast ett fåtal blev utvalda att få delta i Black Static Transmission, ett spel som alla som inte levt under en sten den närmsta tiden kände till. Game on! Hon klickade på ja och till en början var allt som vanligt men när inloggningen

slutbehandlades kände hon en märkbar skillnad i kroppen. Det var som en uppgradering i musklerna. Blixtar bländade alla hennes sinnen och hjärnan ilade som skadade tänder.

Fröken_livrädd: Inledningsvis var jag tillsammans med en grupp ungdomar som åkte till norska fjällen på semester. På tåget lärde vi känna varandra lite bättre och jag var den yngsta i sällskapet. Spelet var upplagt på så vis att vi drabbades av en alieninvasion i Hessdalen. Motståndarna kom från himlen i stora farkoster som landade och kröp runt som spindlar på bergstopparna. Det var dags att börja agera. Vårt uppdrag var att fragga fienden, utomjordingarna, och överleva i vildmarken. Det var ok med mig och jag tänkte att det var bra att jag inte var alltför långt hemifrån. Till en början var jag inte riktigt säker på vem jag var, alltså om jag var jag eller någon annan. Det kändes lite ovant.

Vi bosatte oss i ett tältkollektiv i Sarek. För att hålla oss undan fienden flyttade vi från plats till plats, saknade vi något stal vi det vi behövde från närliggande byar eller från fjällstugor. Ibland fördrev vi tiden med att jaga och fiska. När vintern kom fick vi påhälsningar av militärer som låtsades vara friluftsmänniskor. Vi anade oråd och förstod att det var utomjordingar som tagit mänsklig gestalt. Vi flyttade österut men kunde ändå se dem reka vår position på skidor och snöskotrar. Så en natt blev vi överrumplade och anfallna av militärer som med dragna vapen kastade ner oss på marken, bakband våra händer och skrek att det var game over.

I nästa level kastades jag i fängelse. I förhören pressades jag på information om vad jag visste och hur många utomjordingar jag hade mördat. De ville veta varför jag valt att ställa mig utanför verkligheten. Nice cop avlöstes av bad cop och slutligen var det bara två deltagare kvar - jag och en stammande kille som inte varit med från början. De försökte få oss att ange varandra genom att locka med mildare straff. Helt absurt, jag trodde dödandet

tillhörde spelet, så jag försökte på olika sätt komma vidare genom att rymma, läsa horoskop, spå i kort och till och med begå självmord - ingenting hjälpte. Jag var fast och behövde fuska med en walkthrough. Det var fel på spelet, tänkte jag, och hoppades på handledning från högre makter och blev arg över att det inledningsvis var så svårt. Jag som var van vid att spela, spara, spela.

Nice cop avlöstes av bad cop. Jag sattes i en cell utan tillgång till nätet men köpte ett extraliv av en kåkfarare som i gengäld ville att jag skulle lyssna på hans livsberättelse. Det lovade jag och en hel natt pratade han om sin uppväxt och att han ägnat sig åt meningslöst våld för skojs skull. Men våld var bad stuff. Han berättade att han funnit någonting bättre och från morgon till kväll numera hängav sig åt Jesus, den enda person som fått honom att inse sitt värde och sin plats på jorden. Det var good stuff. Det var bättre än allt klister jag kunde tänka mig.

”Den kristna tron är kärlekens tro. När en släpper in Jesus i sitt liv så ger hen gränslöst tillbaka och då spelar det ingen roll vem du är eller vem du har varit. Hen förlåter dig. Det är det som är grejen.”

Sedan visade han ett kors runt halsen som innehöll fyra extraliv. Med ett av dessa öppnade han en dold bakdörr genom att be till gud. Oupptäckta flydde vi från fängelset och hamnade i Egypten. Nu äntligen.

Jag gick in i en pyramid och sköt på allt som rörde sig och muddrade gamla mumier på mynt. Jag förklarade för kåkfararen att rörliga mumier ska man inte komma i närkontakt med utan hålla på avstånd. Han fattade snabbt. Jag lärde honom hur man hela tiden skulle vara i rörelse och att det var viktigt att skjuta först och tänka sen. Jag visade honom en repertoar av rörelser: hoppa, ducka, krypa, simma och hur man undvek att bli skadad. Jag visade hur man fyllde på med livsenergi från medicinskåp och för-

klarade att det var avgörande för att inte dö, samt annat nödvändigt för att klara sig på egen hand. Det var inte värt att livslinjen gick ner under sextio procent för att visa sig på styva linan, då var det bättre att ta det lugnt en stund och ägna sig åt meditation och yoga.

Fattar du eller?

Kåkfararen blev tårögd av tacksamhet och ville i gengäld konvertera mig till kristen. Då sköt jag av misstag med min Nikanov AN-94. Head shot! Jag provade lite healing men skottet träffade rakt på näsan och lämnade ett stort hål i bakhuvudet. Vad göra? Jag tog hans vapen och medicinburkar eftersom han inte längre hade nytta av dem. Spelet måste spelas och jag lämnade pyramiden och tog mig till fots ner till en flodbank. Jag levlade upp mig, laddade magasinen och kom i kontakt med ett Jehovas vittne som stod och fördrev tiden i en krattad zenträdgård.

Det var ungefär så här långt in i spelet som jag började ana att allting inte stod rätt till. Det gick lite för snabbt, eller som att jag inte hängde med. Ungefär som när man läser en bok men tänker på annat och plötsligt inser att man inte vet vad boken handlar om. Jag frågade vittnet var nästa slut-boss fanns, men hon ville prata om annat. Med en konstig dialekt, som jag inte kunde placera, sa hon att gud såg allt. Om jag skulle leva, och inte bara överleva, måste jag motarbeta mina ofördelaktiga sidor och sprida kärlek, besöka predikningar och inleda bibelstudier. Välja den goda sidan och inte den onda. Hon berättade i förtroende att verklighetsspelen hade som mål att förändra världen. Tjockt keff! Hon sa att jag var på väg att gå sönder, att saker inom mig hade satts i rörelse. Hon sa att det var ett tecken på att jag hade blivit frälst.

Jag blev inbjuden på det ena mötet efter det andra och blev ombedd att prata om mig själv, min barndom och familj. Vittnena var mycket

hjälpsamma och väldigt olika mig på ett fromt sätt. De lovade få klistret från min kropp och förklarade att de ville mig väl, att det fanns människor som inte följde en game plan och att jag också skulle kunna sluta spela. Efter allt meningslöst våld undrade de om jag inte ville upphöra med dumheterna och få ett meningsfullt liv? Ta mig själv och gud på allvar?

Jag besökte ett dekonstruerat Arvidsjaur för att komma underfund med mig själv. Jag ville som en orm ömsa skinn och bli någon annan. På hotellet blev jag igenkänd som mördaren av kåkfararen och blev nedbrottad av vakter som satte mig i en fängelsecell. Jag ställdes till svars för min opålitlighet som spelare, blev tillfrågad om när och hur jag brutit mot spelreglerna och om de senaste dagarnas misshandel mot hemlösa i tunnelbanan i New York - ett annat spel som jag antogs ha trollat i. Nice cop avlöstes av bad cop. Återigen var jag fast och dessa stopp började gå mig på nerverna. Varannan dag kom det in en ödleman med lösmustasch som undrade om jag spelade solo. Han sa att jag hade hackat mig in på platser med en uppgraderad hood med hjälp av svart fix. C'mon man! Jag avslöjade aldrig att jag hade använt ett extraliv från ett halsbandskors.

Det fanns inte mycket att göra. Naturligtvis genomsökte jag hela cellen efter nycklar, hål i väggen och ledtrådar för att ta mig till nästa bana. En dag räckte ödlemannen ut tungan, gav mig ett vapen och ville att jag skulle skjuta honom. Det var ett test, men jag förmådde inte göra det. Jag förstod inte varför. Missnöjd ryckte han vapnet ur min hand och försvann. Nu plötsligt fanns det två ödlemän, en på andra sidan av gallerfönstret, och en som satt fast i väggen. Jag hade öppnat en alternativ anslutning till framtiden som på förhand inte kunde förutses. En bonusbana.

Jag återvände till pyramiden och inledde ett first-person-believer och kom i kontakt med ett hare krishna-kollektiv. Varje morgon började vi med meditation och jag använde den här tiden till att leta efter spelkartor i

Vedaskrifterna. På fritiden läste jag krypterade mejl och fick på så vis reda på att en man under täckmantel Cool Cat var en cyborg-avatar som gick in i troende människors hood och påverkade deras personlighet. Det var svart fix för själen. Det var en slutboss som jag måste besegra.

Dagarna fylldes med sång, bön och kunskap och kärlek till Krishna. En skolgrupp kom på besök och jag förklarade för dem att vi inte trodde att människor varit på månen. Vi trodde att andra religioner inte hade fel utan hade lika mycket rätt men att hängivenhet yttrade sig på olika sätt. De skrattade och tyckte att jag var konstig. När de hade gått öppnade jag upp ett medicinskåp, tog fram ett radband och chantade mantrat och stängde ute ferencer från mitt immunsystem. Chantade, spelade, sparade. Jag klev på självlysande religiösa föremål och snart hade jag fler extraliv än vad jag behövde, men någonting kändes fel. Om det här var mitt bästa så var mitt bästa inte tillräckligt bra. Det gick inte att vinna genom att fuska.

Varje deltagare i krishnarörelsen skulle öppna upp sina andliga förmågor, komma i kontakt med gud och förstå vad hen hade i beredskap. Det handlade om hängivenhet. Spelet drevs av en grafikmotor som gav en imitation av verkligheten i en naturlig skala. Det var omöjligt att göra skillnad på verkligheten och en imitation av verkligheten.

Hare Krishna Hare Krishna

Krishna Krishna Hare Hare

Hare Rama Hare Rama

Rama Rama Hare Hare

När jag loggade ut var jag tyst i flera minuter och stirrade upp i det solspräckliga taket. Det sprakade om synapserna i hjärnan och jag kände mig utvilad som efter en djup sömn.

Jag klev upp, kokade gröt och läste morgontidningen. Jag vet inte om det kändes bra eller dåligt. Mest dåligt tror jag. Bokstäverna på papperet liknade bakterier i ett mikroskop. När jag undersökte bakterier lite närmre såg jag att det inte var bakterier utan bokstäver. Mödosamt läste jag högt för mig själv:

Kia Olsson: Hej Markus och tack för att jag fick läsa din text! Det var en åktur som gjorde mig yr och vimmelkantig. Jag är osäker på om det är ett spel eller en dröm eller någonting helt annat. Hela texten är ganska drömlik faktiskt och det är svårt att hänga med, men jag antar att det är avsiktligt. Det skulle vara roligt att veta lite mer om hur du ser på din novell och om du vill förklara den lite närmre. Vad har du för ingång till ditt skrivande? Novellen känns profetiskt, men också som att du vill säga någonting med *hur* novellen är skriven.

Markus Åberg: Tack för att du läste! Som du noterade är formen central i novellen, vilket är ett val som kommer sig av att jag gillar modernistisk litteratur. Jag skrev i en presentation av novellsläppet att litterära nycklar till att ta till sig texten är att uppskatta William S. Burroughs cut up-teknik och Nathalie Sarrautes tropismer. Vad menade jag med det? Jo, jag ser texten som spretig, associativ och det var intressant att du nämnde den som profetisk. William S. Burroughs nämnde faktiskt att cut ups var en metod som förutsåg framtiden. Trogen till cut ups-tekniken har jag lånat, strukit, skrivit om och så vidare i olika omgångar. Jag känner mig fortfarande inte klar.

Att jag nämnde Sarrautes tropismer var för att narrativet lämnas outvecklat – ett medvetet och samtidigt nödvändigt val för att låta novellen vara i ögonblicket. Jag föredrar att se den här novellen som ett verk utan början och slut, mer som någonting ofärdigt. Med det sagt så kan novellen också läsas på olika sätt.

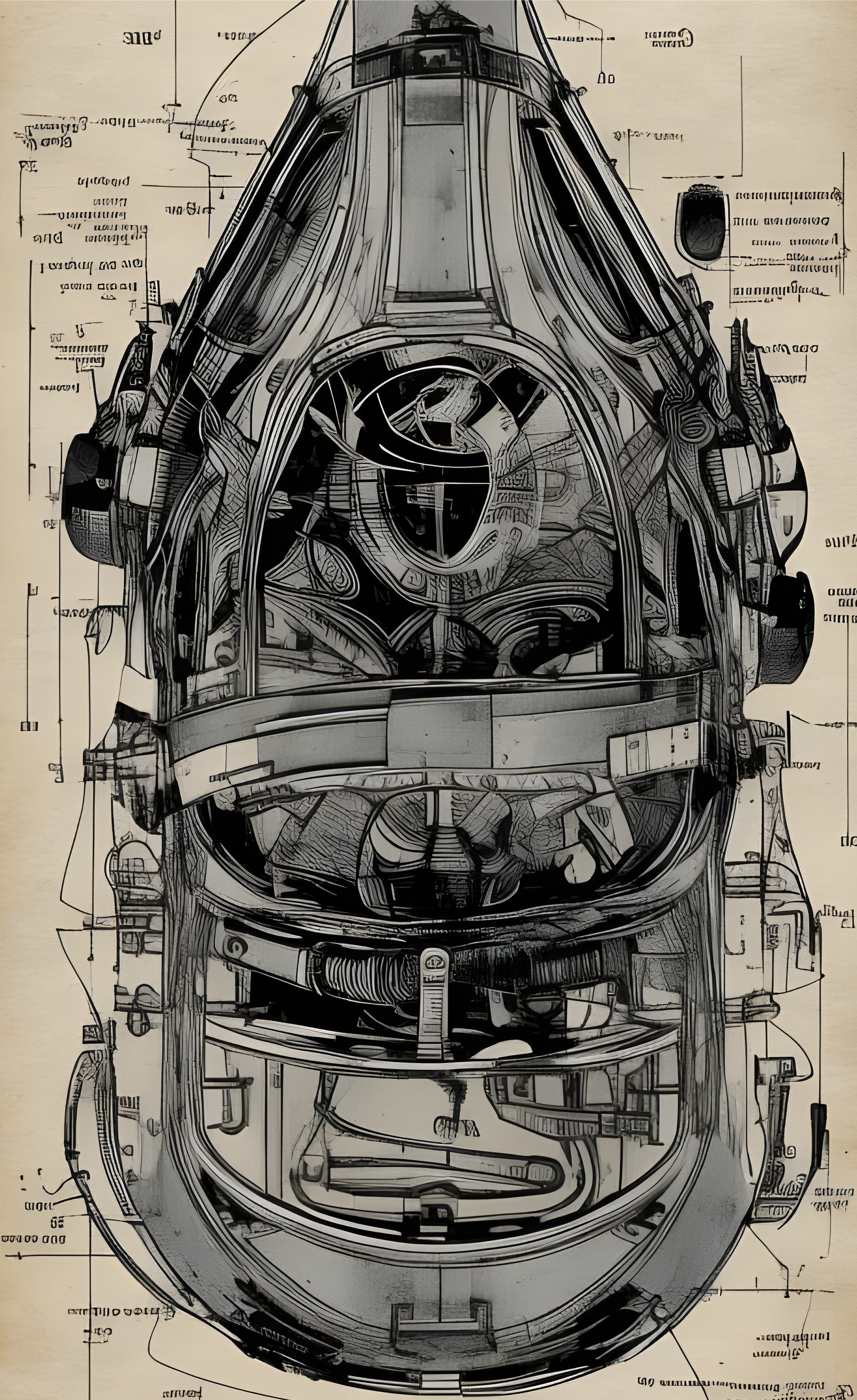
Kia Olsson: Vad menar du med att du inte är klar? Kommer du skriva fler noveller om solmaskinen?

Markus Åberg: Jag vet inte riktigt, eller jo: att skriva skönlitteratur är

för mig ett fortsättningsarbete. Att tänka angår oss alla, och där det ena författarskapet slutar tar det andra vid. Jag vill kunna gå tillbaka och ändra om, bjuda in andra att fortsätta, låta saker och ting få vara allt och ingenting. Om det gick skulle jag göra så texten förändrades varje gång någon läser den.

Kia Olsson: Hur du svarar gör att man blir nyfiken på vem du är. Men Du verkar inte vara så förtjust i att synas och att göra reklam för dig själv. Stämmer det?

Markus Åberg: Jag tror du förväxlar mig med någon annan. Jag har inga problem med att synas och jag gillar att samarbeta med andra. Men jag tycker det är lite krångligt att veta hur man ska vara som författare? Det är roligt med de som är sociala och interagera med sina läsare, samtidigt är det lockande med de som medvetet tar avstånd och är måna om sin integritet. Fast nu problematiserar jag bara. Det är inte så svårt faktiskt: vem jag är brukar jag inte fundera så mycket på. Det är inte så viktigt för mig.

Kia Olsson: Vad är viktigt för dig då? Låt mig gissa! Det är viktigt för dig att bryta mot regler och göra saker och ting på ditt sätt? Jag ser att du hoppar i tempus och struntar i indrag och det får man ju inte göra! :) Av dina svar att döma verkar du mer intresserad av att använda en fantasi som är vild och otämjd än en fantasi som är trygg och beprövad.

Markus Åberg: Jag skriver vad jag vill och har svårt att tänka mig att jag ska skriva på beställning framöver. Jag värdesätter det fria skrivandet högt. Jag tycker du gissade bra och gillade det där om att jag använder en fantasi som är vild och otämjd. Det känner jag igen mig i.